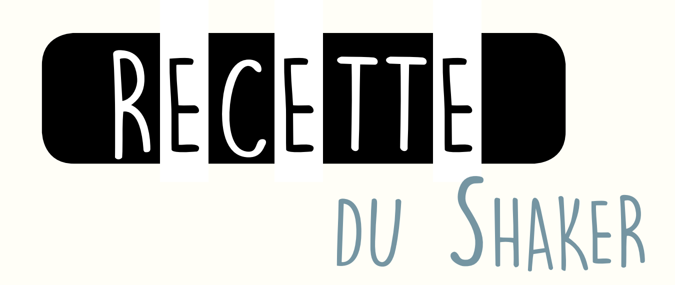

Le Shaker
(webzine)
H.P.
LOVE
CRAFT
Read me
Shake me
Share me
HORS-SÉRIE N°02 (OCTOBRE 2018) – ISSN 2607-2742



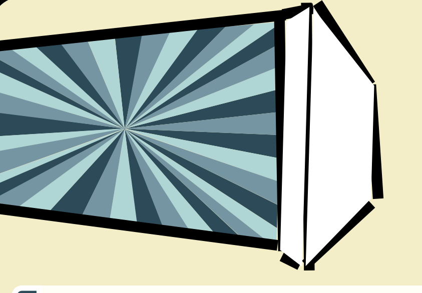
Le SHAKER, c'est pas seulement sur l'auteur !

Des échos originaux, décalés, funs, curieux, qui partent de l'univers de l'auteur pour résonner vers d'autres univers !

Le SHAKER, ça parle de littérature, ciné et séries TV, musique, histoire et société, jeux, sciences...

On entrouvre des portes, à vous de faire le reste !

Secouez tout ça pour obtenir le SHAKER, webmagazine qui passe au pressoir un auteur surtout pour parler d'autre chose !



C'est quoi cette rubrique?

L'Anecdote	Ce qui nous a intrigués, dérangés, émus, fait marrer...
In the style	Et si on s'en foutait de l'auteur, décortiquons son univers.
Et si l'auteur était une chanson	Bon bah là, vous avez compris !
On vous raconte la fin	... ou pas. A vous de découvrir si on vous spoile.
Qu'est-ce qu'il lui aurait dit?	On leur a piqué leurs mots pour en faire des dialogues.
Echos : hier et aujourd'hui	Coup de sonar sur une époque, un lieu, un évènement, etc.
Adaptations et dispersions	On part tous azimuts: oeuvres adaptées, librement inspirées ou liens tordus.
[illegible]ie de[illegible]	A poil, l'artiste !
Les livres qu'il faut avoir lus	Les 5 livres qui nous ont plu.
Coup d'oeil, coup d'oeuvre	On zieute sur une oeuvre ou on s'écarquille sur d'autres sans vous aveugler.
Shake it!	Un thème qui s'éparpille dans tous les sens, effet liste shake shake !!
[Personn[illegible]e] te parle	Une citation qu'on a envie de vous partager.

Lovecraft
et les jeux vidéos

L'œuvre de **Lovecraft** est une référence en ce qui concerne les jeux vidéos. C'est un univers sombre où rôde la folie. Ses créatures flippantes et dégueulasses ont inspiré les créateurs qui ont ainsi réussi à plonger les joueurs dans des univers dignes des plus grands films d'horreur.

Le livre qui a certainement influencé le plus les créateurs de jeux est *Le mythe de Cthulhu*. *Cthulhu* est un dieu ancien, à l'apparence terrifiante : un corps humanoïde, des ailes atrophiées et une tête de pieuvre. Ajoutez sa puissance, ses facultés à influencer les esprits et même à insuffler la folie, et cela donne des idées machiavéliques aux MJ (maîtres du jeu) que sont les créateurs de jeux vidéos.

Parfois, on retrouve des pans entiers du mythe, comme par exemple dans *World of Warcraft*. On y croise les Grands Anciens, et notamment **C'Thun**, dieu très ancien de la folie et du chaos, copie conforme de notre célèbre et gracieux **Cthulhu**. Sa grande puissance a mobilisé nombre de joueurs qui n'ont réussi à le vaincre en équipes qu'au bout de plusieurs mois de poutrage acharné.

Autres influences ou des clins d'œil dans **Allan Wake** qui plonge un romancier dans le monde cauchemardesque de son livre où est citée clairement l'œuvre de **Lovecraft**. *The Elder scrolls V Skyrim* nous y plonge aussi résolument, quand on lit, en toute innocence bien sûr, un *Livre Noir* qui appartient à **Hermaeus Mora** souvent appelé **Démon de la connaissance**, **Prince Daedra des forêts**, gardien de la connaissance et de la mémoire.



Ce petit Hermaeus a l'apparence flippante d'un nuage poulpique avec des yeux partout. Malgré ça, ben oui on est curieux et intéressé par les connaissances et le loot qui peuvent booster notre perso. Bref, on lit et on pénètre dans un monde où des tentacules puissants sortent de flaques noires pour nous fouetter. Les rôdeurs sont des bestioles plutôt apparentées à Dagon (Dieu poisson des Grands Anciens) et les quêteurs plutôt des insectes à tentacules.

Dans d'autres jeux, on sent la puissance physique comme psychique des êtres du monde de Lovecraft. Dans *The Evil Within* on ne sait pas si notre personnage vit les choses réellement ou s'il est réellement fou. D'autant plus que le jeu se déroule dans un hôpital psychiatrique. Le joueur, avance dans l'aventure la peur au ventre. Il est plongé dans un monde chaotique où le pire peut arriver et cela à tout moment. Paradoxalement c'est cette anticipation qui est la plus anxiogène. Dans *Eternal Darkness : Sanity's Requiem*, on retrouve aussi l'ambiance et des éléments de la mythologie de Lovecraft. La plupart des personnages sont atteints de folie, dont même la mort ne peut les délivrer. Si on trouve toujours des références à l'univers de Lovecraft dans les jeux c'est que son frisson de peur en pimente le gameplay de façon incomparable.



Texte: Sabrina. Illu p. 1 : Cindy. Photo p. 2 : Justine et Bruno.

L'Anecdote



Fallait pas arrêter !

Après l'écriture de *L'appel de Cthulhu*, **Lovecraft** semble tout à coup manquer d'inspiration ou de force vitale créatrice. Il annonce à ses amis son désir d'arrêter d'écrire et abandonne de nombreux manuscrits inachevés. « Au lieu de sentir qu'il se tenait au seuil d'un nouveau développement, il imagina sans doute que son talent déclinait. Il cessa d'écrire. Et la même année, en 1935, il eut un cancer. » (p. 89-90).

C'est ballot ! « Et bah ouais, fallait pas arrêter d'écrire ! », semble dire la destinée qui s'abat tout à coup sur le petit **H.P.** (qui ne sont pas les initiales pour hôpital psychiatrique, précisons) : en moins d'un an, un cancer du colon le raye de la surface de la Terre. On peut interpréter cela comme une forme de nique bien méritée à celui qui refuse tout à coup de faire la seule chose pour laquelle il aurait été finalement doué : écrire.

« On pourrait dire que **Lovecraft** commença à mourir lorsqu'il comprit que son inspiration s'était tarie. » (p. 44). Voilà qui ne manquerait pas de nourrir encore cette stupide mythologie de l'écrivain maudit, ici au sens figuré : un mauvais sort lui serait tombé sur le coin du crâne... Ou alors, peut-être cette décision a-t-elle été la porte ouverte à toutes les bê-bêtes que **Lovecraft** a abandonnées au néant en cessant de les écrire...

Certains psychanalystes n'ont pu s'empêcher de voir qu'une « surcharge d'information » parvenant au système nerveux central – lorsqu'on a trop à faire – inhibe d'après [AUGUSTIN DE LA PENA] le cancer, alors que la dépression et l'ennui provoquent des cancers à développement rapide. » (p. 90). Donc prends garde à toi jeune (ou invétéré) oisif ! DE LA PENA ne semble pas être si à côté de la plaque que ça quand on voit que notre société actuelle vise de plus en plus à l'efficacité et que celui qui revendique le droit à l'ennui est montré du doigt…






OLD LIBRARY DE DUBLIN (IRLANDE)

Pourquoi la maçonnerie égyptienne a pu nourrir ou influencer Lovecraft?

Avant de vous donner quelques éléments de réponses, faisons un rapide tour d'horizon de la maçonnerie en général. Puis nous verrons ce qu'est le rituel égyptien dans le monde maçonnique.

La Franc-maçonnerie compte plusieurs obédiences différentes. Même si les objectifs restent les mêmes avec comme socle commun « Liberté, Égalité, Fraternité », laïcité, amélioration de soi et de la société, il n'en reste pas moins que les obédiences ont des « couleurs » différentes.

Par exemple, dans les loges du Grand Orient de France les sujets des travaux sont essentiellement philosophiques et sociétaux. De plus au GODF la laïcité est de rigueur, la foi reste de l'ordre de l'intime de chaque fréres et sœurs. Alors que pour la Grande Loge Symbolique Opéra le Christ est un élément central de leurs « Planches ». Pour les membres de la Grande Loge National de France l'essentiel du travail en loge consiste à explorer le rituel et et les outils symboliques comme l'équerre, le compas, le fil à plomb etc…

Dans cette approche multiple de la connaissance de soi, le rituel égyptien tient une place particulière. Présent, pour l'essentiel, au sein de l'obédience Memphis Misraim et dans les degrés supérieurs d'autres ordres, les loges dites « égyptiennes » explorent l'ésotérisme et aspirent à découvrir les secrets des symboles. Ce rituel est parfois proche de ce que les profanes peuvent appeler de la magie.

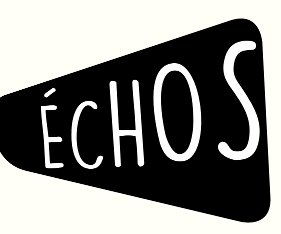
Il puise ses racines dans l'ancienne Égypte. Son enseignement englobe aussi bien la mystique chrétienne, juive que musulmane ou les savoirs des grecques anciens.

Le but de ces rituels est d'appréhender et de comprendre l'universalité qui se dégage de tout cet ensemble de connaissances dans le but de s'améliorer soi-même, mais aussi de mieux comprendre les mécanismes subtils de la nature et au de là de la vie.

Les rituels égyptiens ont toujours une réputation sulfureuse auprès de beaucoup de maçons car peu d'obédiences vont aussi loin dans l'étude de l'ésotérisme.

Les loges égyptiennes travaillent aussi bien sur l'ancien testament que sur la Torah ou encore dans les grades supérieurs sur le *Sefer Yetsirah* qui est le livre référence de la Kabbale juive.

HIER AUJOURD'HUI



Il est également naturel que les maîtres maçons des rites égyptiens explorent les arcanes de l'Alchimie ou de l'astrologie.

Ce courant ésotérico-maçonnique fut très couru à la fin du 19ème et début 20ème siècle, époque où, le spiritisme, par exemple, était considéré comme une religion.

Il n'est donc pas surprenant que **Howard Philippe Lovecraft**, au contact de ce courant de pensée s'en soit nourri ou, tout du moins, ai été influencé.





Les grands anciens et créatures

Au commencement, **H.P. Lovecraft** n'avait pas pour ambition de développer une mythologie entière dans son univers. Celle-ci a réellement été construite et hiérarchisée suite aux ouvrages de **Auguste William Derleth** ainsi que plus récemment avec les publications autour du jeu de rôle *L'appel de Cthulhu*.

Cette hiérarchisation et l'apport de **Derleth** sont d'ailleurs sujets à de nombreuses controverses, réduisant pour certains l'impact horrifique de l'œuvre originale Lovecraftienne.

Car oui, les créatures peuplant la mythologie de **Lovecraft** sont effrayantes : représentations inconcevables, dimensions interstellaires et pouvoirs inégalables, ces Dieux monstrueux sont avant tout là pour tuer, torturer et annihiler toute vie terrienne. Parmi ces Dieux, certains sont primordiaux et jouent un rôle particulier dans l'Univers.

Les plus importants sont les « Autres Dieux » ou encore Dieux extérieurs. Le plus effroyable d'entre eux est sans doute **Azathoth**, centre de l'Univers et origine de toute chose. Il est décrit comme étant le « Chaos nucléaire » et semble être au sommet de la pyramide des Dieux du mythe. A son service, **Nyarlathotep**, le « Chaos rampant ». Il est le messager des Dieux et peut arborer de multiples visages, avatars inquiétants et effrayants, comme « La langue sanglante » ou « La femme boursouflée ». On retrouve également **Yog-Sothoth**, « Le tout en un et un en tout » et **Shub-Niggurath**.

Ces Dieux veillent sur les Grands Anciens, présents sur Terre, dont le plus connu est **Cthulhu**, créature horrifique mélangeant poulpe et dragon qui vivrait actuellement dans le sanctuaire de **R'lyeh**, au fond du Pacifique.

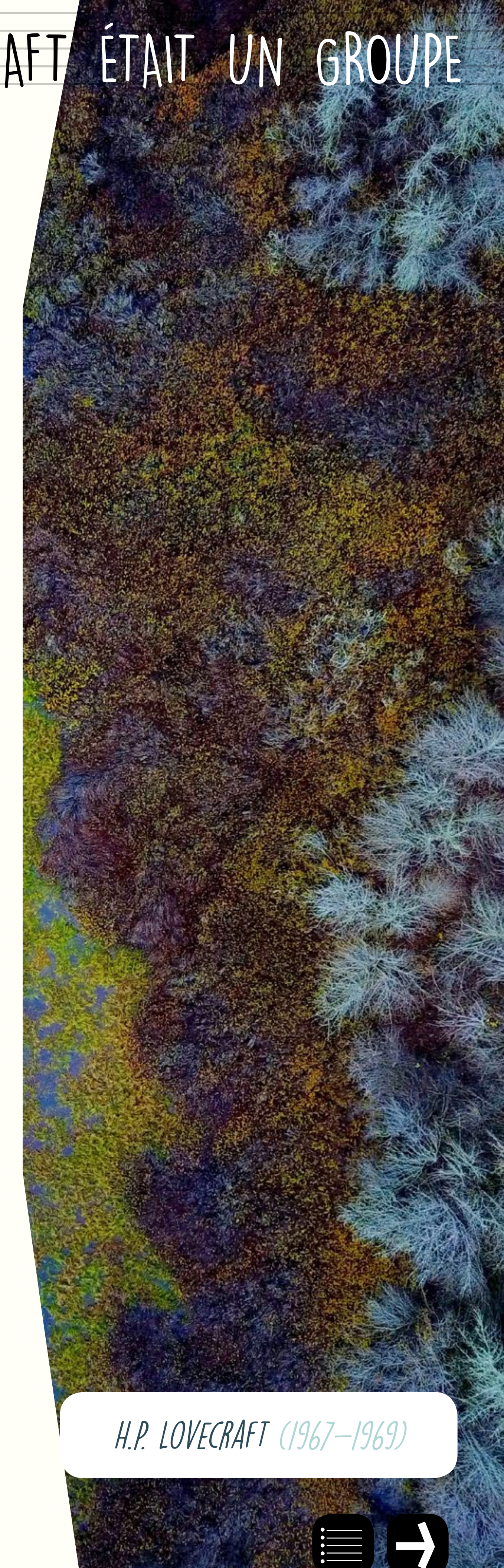
Il existe des centaines de divinités dans cet univers, toutes indescriptibles, inimaginables, voulant votre mort... Attention derrière vous !





Texte : Thomas. Illu : Cindy. Photo sélectionnée par Justine sur Pixabay.

Et si Lovecraft était un groupe



Groupe psychédélique des années hippies

créé en 1967 à Chicago (eh non, pour une fois, c'est ni à San Francisco ni à Los Angeles !). Tout commence avec George Edwards (chant, influence folk) et Dave Michaels (piano, influence classique) dont la voix couvre quatre octaves, vite rejoints par Bill Traut et George Badonsky, deux fans de l'auteur américain qui négocient avec les ayant droit et proposent d'utiliser le nom H.P. Lovecraft pour le groupe. Puis viennent Tony Cavallari (guitare), Mike Tegza (batterie) et Jerry Mc George (basse). Leur volonté : traduire en chansons « les histoires macabres et poèmes d'une terre peuplée par une autre race ».

Après la parution de leur premier album, éponyme, le groupe est surtout reconnu par le milieu underground. Ils s'installent près de San Francisco (forcément !) et enchaînent les premières parties des Grateful Dead, Moby Grape, Pink Floyd, etc. Dans leur deuxième album, éponyme puissance II, le groupe signe notamment le morceau « At The Mountain Of Madness » bien sûr inspiré de la nouvelle du même nom de Lovecraft.

H.P. Lovecraft (1967–1969)

Et si Lovecraft était un groupe



Ironie : le groupe **H.P. Lovecraft** signe des chansons aux accents largement baroques et mêle un florilège d'influences folkloriques, rock et psyché. Le style lovecraftien, lui, verse plutôt dans le style victorien lourd et pompeux, utilisant tellement d'adjectifs sur des pages et des pages pour que sa description soit la plus précise possible (disait-il), si bien que la créature finalement en devient difficile à visualiser pour le lecteur.

Dès fin 68, le groupe se délite rapidement et les membres abandonnent progressivement le navire. **Tegza** se tourne vers le fondamentalisme chrétien : de l'hallu à la mise en pratique, la marge est finalement plus étroite qu'on ne le pense,. Dans les deux cas il s'agit toujours d'une fuite.

Texte : Justine. Illu p. 1 trouvée par Justine (Unsplash, Photo by Jason Patrick Schuller on Unsplash). Illu p. 2 : Louise.

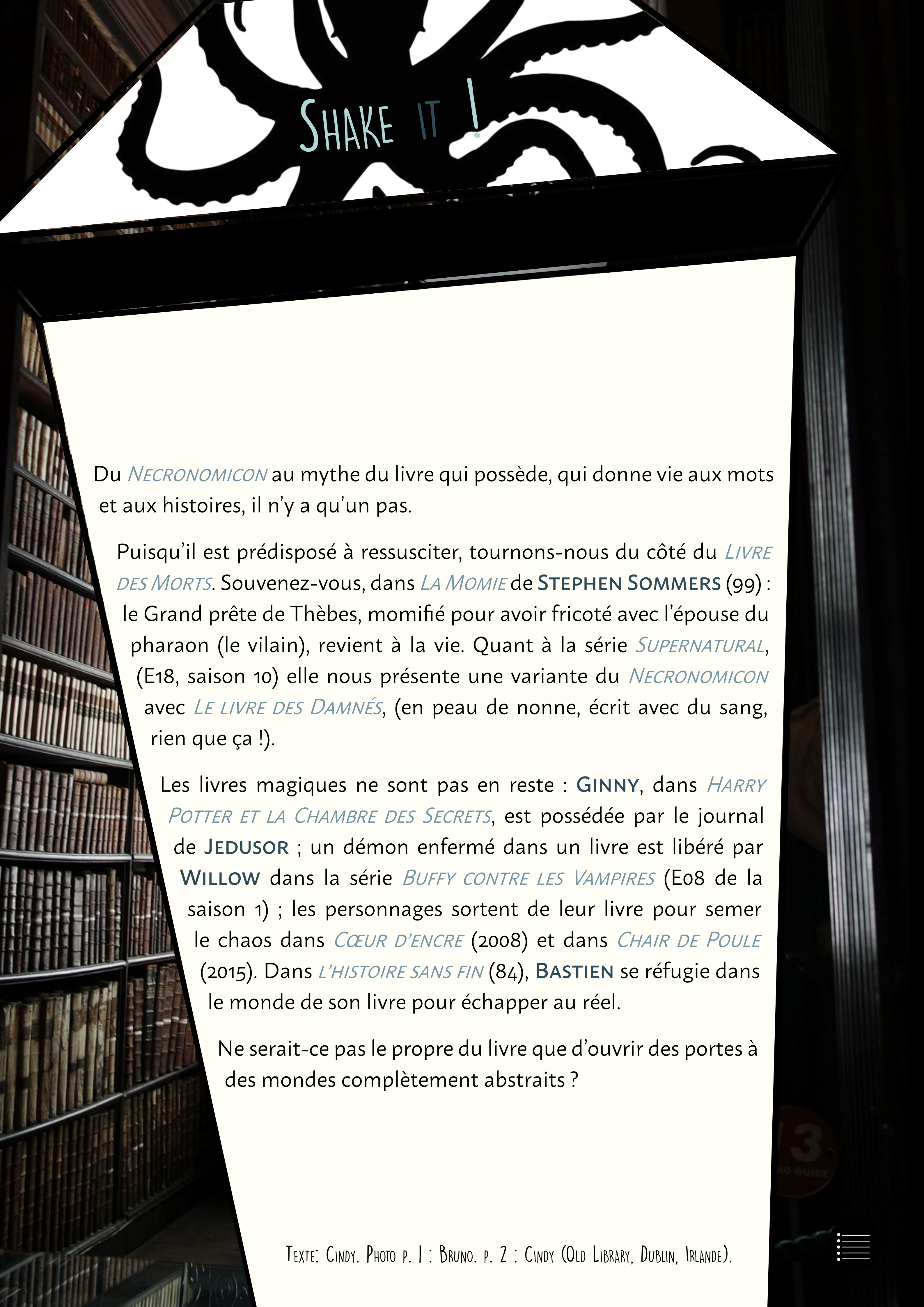
Livres maudits

L'univers le plus connu de Lovecraft tourne autour des Grands Anciens et du *Necronomicon* : des créatures du Mal à la gueule garnie de dents et de bave, et de cet ouvrage carrément malfaisant. Tantôt livre des morts, capable d'octroyer la vie éternelle, tantôt bouquin ésotérique qui permet de convoquer des créatures démoniaques, tantôt détenteur du Secret Universel (passé et avenir), le *Necronomicon* est le genre de livre aux effets apocalyptiques.

Pas surprenant qu'il ait été repris par quelques films d'horreur.

Petit tour d'horizon. Le *Necronomicon* de 1993 : **Lovecraft** lui-même y est mis en scène, en tant qu'auteur en quête d'inspiration. Il trouve le livre maudit à partir duquel on navigue dans trois histoires à l'atmosphère bien différente. A plus forte raison que trois réalisateurs s'y sont attelés : **Gans**, **Kaneko** et **Yuzna**. C'est trash et kitch, à éviter en mangeant. Il y a aussi *Evil Dead 2* (de 87 et de **Sam Raimi**). L'histoire d'un couple pris au piège dans une maison isolée, peuplée de créatures issues du *Necronomicon*. Séance de fous rires et (quelques) frissons garantis ! Plus récemment, en 2010 et 2013, *le Territoire des Ombres*, un film espagnol en deux opus a été réalisé par **José Luis Alemán** sur le sujet.





Du *Necronomicon* au mythe du livre qui possède, qui donne vie aux mots et aux histoires, il n'y a qu'un pas.

Puisqu'il est prédisposé à ressusciter, tournons-nous du côté du *Livre des Morts*. Souvenez-vous, dans *La Momie* de **Stephen Sommers** (99) : le Grand prête de Thèbes, momifié pour avoir fricoté avec l'épouse du pharaon (le vilain), revient à la vie. Quant à la série *Supernatural*, (E18, saison 10) elle nous présente une variante du *Necronomicon* avec *Le livre des Damnés*, (en peau de nonne, écrit avec du sang, rien que ça !).

Les livres magiques ne sont pas en reste : **Ginny**, dans *Harry Potter et la Chambre des Secrets*, est possédée par le journal de **Jedusor** ; un démon enfermé dans un livre est libéré par **Willow** dans la série *Buffy contre les Vampires* (E08 de la saison 1) ; les personnages sortent de leur livre pour semer le chaos dans *Cœur d'encre* (2008) et dans *Chair de Poule* (2015). Dans *L'Histoire sans fin* (84), **Bastien** se réfugie dans le monde de son livre pour échapper au réel.

Ne serait-ce pas le propre du livre que d'ouvrir des portes à des mondes complètement abstraits ?

Texte: Cindy. Photo p. 1 : Bruno. p. 2 : Cindy (Old Library, Dublin, Irlande).

Necronomicon vs Agrippa

Le Necronomicon : un élément réputé de l'univers lovecraftien, ce grimoire qui renfermerait le secret des Grands Anciens du mythe de *Cthulhu*. C'est l'un des piliers de l'œuvre de **Lovecraft** dont il a, le premier, dressé la genèse. Mais finalement, n'est-ce pas plus que cela ? On n'en finit plus de gloser sur les possibles influences de **L.** : manuscrit de l'antiquité ou de l'époque puritaine de Nouvelle-Angleterre, composite de fragments issus de vrais grimoires occultes, ou encore influence du père de **L.**, franc-maçon de la branche égyptienne et ésotérique … ?

De l'autre côté : *L'Agrippa*, le grimoire le plus connu du folklore breton, source de mille légendes et d'autant d'hypothèses quant à son pouvoir effectif. *L'Agrippa*, le livre qui ne peut ni être brûlé, jeté à l'eau, ou enterré : il réapparaît toujours auprès du possesseur qui ne peut s'en défaire qu'à l'orée de la mort. Un livre qu'il fallait garder enchaîné dans une pièce isolée. D'après **Le Braz**, figure essentielle de la littérature folklorique bretonne, « Ce livre est vivant. » (p. 215).

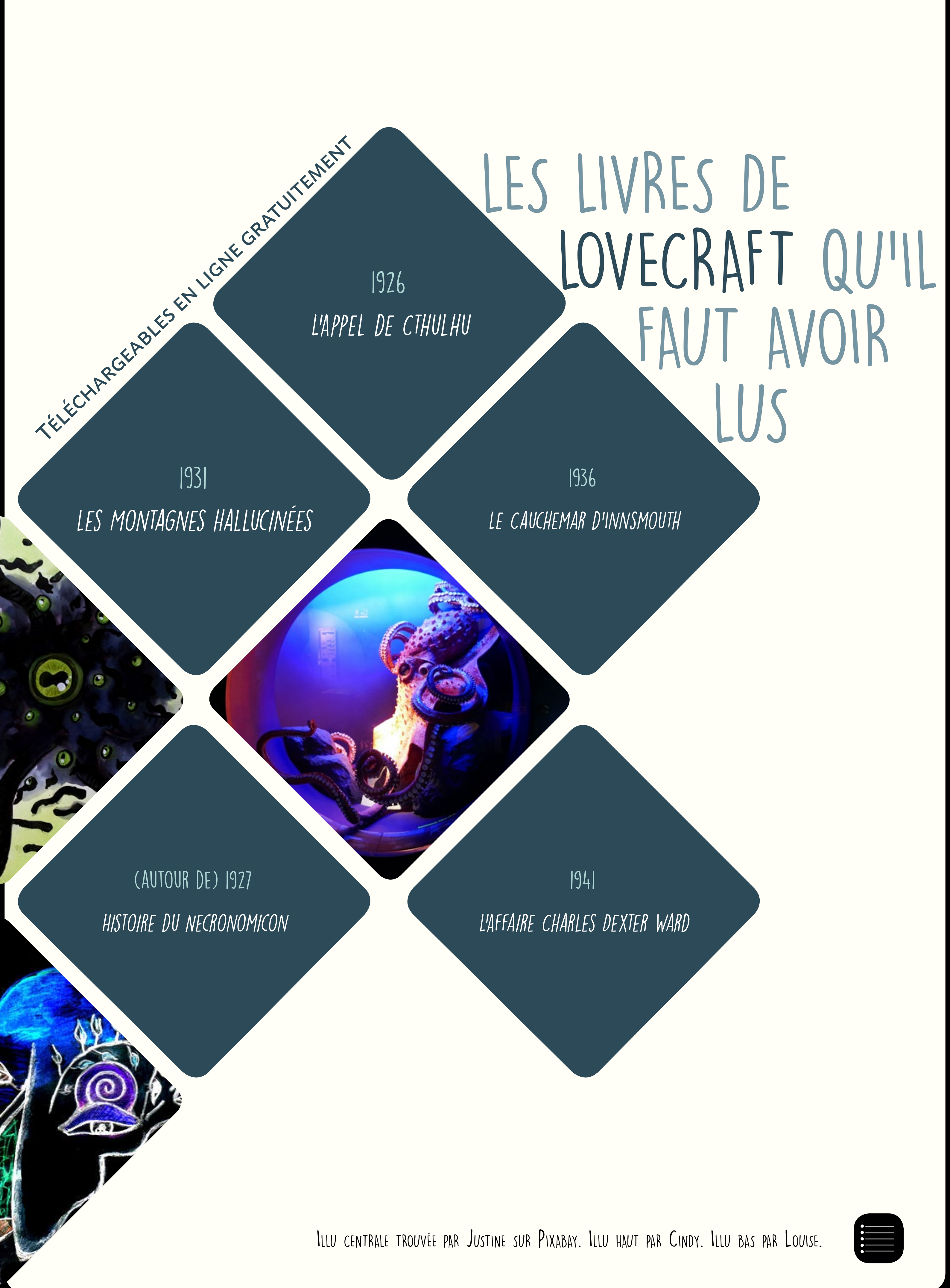
Est-ce à dire que *L'Agrippa* pourrait être une des sources potentielles du *Nécronomicon* ? A vrai dire, quand on se mêle de bibliophilie ésotérique, chaque manuscrit en appelle un autre. Mais *L'Agrippa* a ceci de particulier : contrairement aux manuscrits de magie classiques, il ne fait pas référence au folklore un peu tape-à-l'œil qui marche bien auprès d'un public non averti comme la mandragore, le sabbat et les talismans, et apparaît d'emblée plus « sérieux ». De plus, il demeure quelques exemplaires dont celui sur lequel a travaillé Pierre de **La Haye** aux archives départementales d'Ille-et-Villaine. *Nécronomicon* ou *Agrippa*, la question est toujours de savoir si ces manuscrits ont bel et bien un pouvoir.

	Nécronomicon	Agrippa
Variantes de titres ou autres appellations	« Le livre des morts », « Le livre des noms éteints », « Al Zaif » (titre arabe original : bruit des insectes supposé être le murmure des démons)	« Le livre qui ne voulait pas mourir », « Le livre »
Utilisation	Appeler des esprits d'univers parallèles	Appeler le Diable et des esprits divins ou démoniaques
Composition	1. Référentiel des esprits 2. Rapport d'astrologie et symboles 3. Rituels et invocation	1. Référentiel de démonologie 2. Rapport d'astrologie 3. Sorts, formules et incantations
Possesseurs	Victimes d'infortune et de mort	Sont devenus fous ou ont disparu
Origines	Peut-être La Philosophie occulte ou la magie, La Clef du pape Honorius, Secrets de François Carmobé.	Assemblage de fragments issus de livres occultes tels que *Le Grimoire de l'Antiquité*, *La Science des sorcières*, *Les Traditions magiques d'Orient et d'Europe médiévale...* (R. Turner, p. 137-138)
Véracité	« [...] s'il semblait exister, ce n'est que parce que [...] Lovecraft [...] en a fait une telle exégèse que c'est sa prose qui lui a donné une vie propre. » (Michaud, p. 21)	Sont-ce des écrivains comme Gaultier du Mottay et Le Braz qui ont fondé la légende qui entoure le livre ?
Mystères	Depuis sa traduction grecque, le N. a disparu et réapparu (sous forme aussi de traductions) à de multiples reprises.	Le livre disparaît à la mort de son propriétaire.

Necronomicon vs Agrippa

Les livres de **Lovecraft** qu'il faut avoir lus

Téléchargeables en ligne gratuitement



1926
L'Appel de Cthulhu

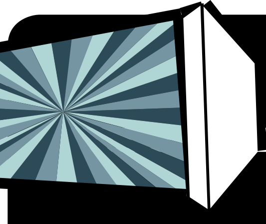
1931
Les Montagnes hallucinées

1936
Le Cauchemar d'Innsmouth

(autour de) 1927
Histoire du Necronomicon

1941
L'Affaire Charles Dexter Ward

Illu centrale trouvée par Justine sur Pixabay. Illu haut par Cindy. Illu bas par Louise.



Le Shaker, c'est des gens

(et un bordel organisé)



















Dans ce numéro

Ils écrivent : Cindy, Justine, Louis, Sabrina, Thomas

Ils illustrent : Bruno, Cindy, Justine, Louise

Elles designent et maquettent : Justine, Lus, Sylvie

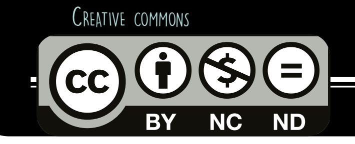
Ils font la prod', le son et la technique : Alexis, Bruno

Ils diffusent et font de la com' : tout le monde

Ils nous aident : Ariane, Ben, Dorothée, Lauren, Louis, Nicolas, Sandrina, Sandrine, Valérie

Idée originale de Justine

Mentions légales Le Shaker (Tours) = ISSN 2607-2742



Références bib. des oeuvres citées

RUBRIQUE L'ANECDOTE

« Introduction » de Colin Wilson in *Le Nécronomicon*, précédé de *Histoire du Nécronomicon* par Howard-P. Lovecraft. Edition publiée sous la direction de Georg Hay. Paris: Le pré aux clercs, 2008, cop. 1979.

RUBRIQUE SHAKE IT

Necronomicon, 1993, Gans, Kaneko et Yuzna

Buffy contre les Vampires, Josh Whedon. The WB, 1997-2003.

Chair de Poule, 2015, Rob Letterman

Cœur d'Encre, 2008, Iain Softley

Evil Dead 2, 1987, Sam Raimi

Harry Potter et la Chambre des Secrets, 1999, J.K Rowling

L'Histoire sans fin, 1984, Wolfgang Petersen

La Momie, 1999, Stephen Sommers

Le Territoire des Ombres, 2010 pour le premier opus, 2013 pour le second, José Luis Alemán

Supernatural, Eric Kripke et Jeremy Carver. The WB, 2005-

Nous écrire, réagir



https://le-shaker.me

On sera très heureux de papoter avec vous! Et si vous avez des idées, des envies, si vous voulez participer au Shaker, contactez-nous!



QUI ? QUAND ? SURPRISE!